Linda^3

リンダキューブ アゲイン



CONTENTS

【お問い合わせ先】㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント
インフォメーションセンター TEL 03-3475-7444

なお、ゲームの内容や攻略法等に関するご質問にはお答えできませんので、予めご了承ください。

このゲームには暴力シーンやグロテスクな画像が含まれています。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2

SCPS 91142





ひとつの惑星が死んだ。
直径200kmの隕石が、地上の動物を完全に抹殺したのだ。
これは、その星の動物たちを救うために。
たったふたりで戦った少年と少女の物語である。

WORLD OF Linda³

リンダキューブの世界

AMD(アフター・マザーズ・デス)1991年。
植民惑星ネオケニアに、超巨大隕石が迫っていた。
衝突まで、わずか8年。
星間連邦政府による必死の移住計画が進む中、
突如、未知の知的生命体「アナビス」からメッセージが届く。
「この星の動物をひとつがいずつ集め、他の星へ逃がして欲しい」と。
そして脱出用宇宙船「箱船」は、人類へ贈られた。

この突拍子もなく確実性もない「箱船計画」に、
こともあろうに連邦政府はGOサインを出す。
やがて、箱船の乗務員として、人類という種の雌雄として、
若き男女1名ずつが選び出された。
そして今、この困難な使命に挑むふたりの冒険が始まる…。



惑星ネオケニアの歴史

人類は進化の袋小路にいた。その時すでに母なる星「地球」はなく、人類は幾多もの生存可能な星へと散り散りに移住し、星間連邦国家を築き上げていた。そんな人類へ、出生率の減少、死亡率の増加という不吉な現象が襲いかかっていたのだ。

原因は特定できなかった。しかし、人類という種の生命力が尽きかけているのは確かである。この事実をひた隠しにして、連邦の絶望的なあがきが始まった。

そして奇跡が起きた。調査艇によって、ひとつの惑星が発見されたのである。あらゆる獣が、鳥が、魚が、虫が、命が満ちあふれる緑の星。

さらに連邦を驚かせたのは、この星に先住民族がいたことである。しかも、生物学的には寸分の違いもない、全く同種の人類。文化こそ原始的であったが、言語体系すらほぼ一致していた。彼ら―ビースチャンは一体何者なのか？

そんなことはどうでもよかった。ただ彼らが驚異的な生命力を持っていることだけが重要だった。高度文明の中では得られるべくもない身体能力、そして生殖能力。彼らの血を混ぜ合わすことが、衰退しきった人類を救うただ一つの手段なのかもしれない。

こうして連邦は、希望の星『ネオケニア』への迅速なる移民計画を開始した。

ただし、期間を100年と定めて、だ。ネオケニアに隕石が衝突することは、最初からわかっていた。惑星ひとつを死の星に変えるのに、充分すぎるほど巨大な隕石が……。

自分たちが実験のために送り込まれたこと、まして希望の新天地が100年後に消滅することなど毛の先ほども知らない移民者が、最初にネオケニアの土を踏んだのは
AMD1900年――今から91年前の事である。

→ゲームをやればわかるから
こんな長い文章ワザワザ
読まなくていいゾ(笑)

Linda³用語の基礎知識

●ビースチャン
ネオケニアの先住民。動物が自分たちの祖であるという信仰を持っていたことから、Beast（獣）とian（人間）の合成語である「Beastian：ビースチャン」と呼ばれる。

●アナビス
ビースチャンの伝説上の創造主。また、ネオケニアの数カ所の遺跡で発見されている人類の科学力を越えた技術の結晶。そのひとつに物質分解・再合成装置がある。トランス・カーゴや転送装置に応用されているが、その仕組みには不明な点が多い。

●レンジャー隊
ネオケニア独自の公共機関で、警察とレスキュー隊の性格をあわせ持つ。民間人を野生動物から守り、野生動物を密猟者から守るのが任務であったが、現在は脱出プロジェクトの推進役となっている。

●A級保護指定動物
絶滅の恐れがある希少種。条約によって特に保護されており、捕獲や売買は堅く禁じられている。もちろん、脱出計画の任務につくケンとリンダにだけは、捕獲が許可されている。

はじめての

Linda³

ようこそ、リングキューブの世界へ!
「常識」がほとんど通用しないこの世界の
常識を、まんがで楽しく勉強しちゃおう!!






とにかく動物動物！
動物集めは全ての道を拓く！ 動物を捕らえるのだ!!
誰？コイツ
何だよ、いきなり命令口調で…
捕らえるのだ。
何をしている？
テストプレイヤーがこれをやった率：12%
怪物が襲ってくるのを待ってんの。
たわけ！
ぐわしっ
動物は自分から探し！
逃げる連中を捕らえ！
登録！
時には食う!!
売る！



●「お約束」を破ってすんませんねぇ(笑)



さあ、どうする。
時間がないぞ？
どうするったって……
だから、なるべくたくさんの動物を箱船に乗せて助けるんだろ？
そうかっ こうしちゃいらんない！
ありがとう、伝説のハンター！
こうしてふたりは…
ボタン：ナビS
道なき道を行き
橋なき川を渡り…
動物を探し…
四方を囲まれて逃げ道を失い、
ボコ
袋叩きにあいながらも
せっせと箱船に動物を乗せる毎日を送るのでした
せいぜいがんばれよ。
つづかない。

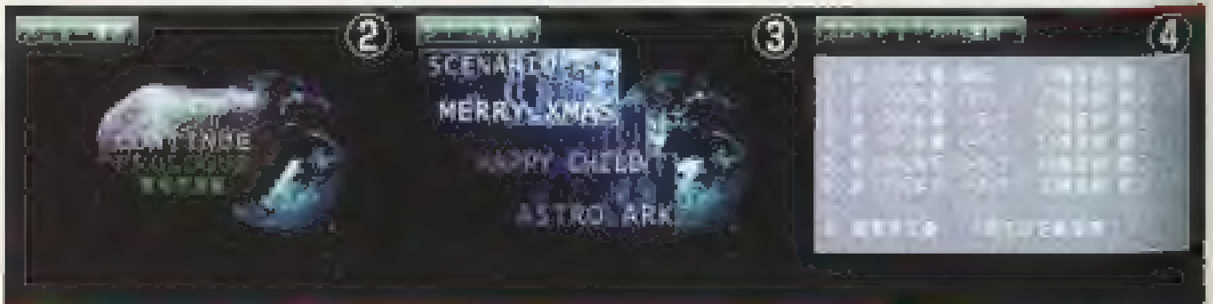
☆裏ワザ？　実はこのまま放っておくと、ムービーその2が始まる。

OPERATION 基本操作

■ゲームの始めかた



　ディスクをプレイステーション本体にセットし、電源を入れます。プレイステーションのロゴの後、オープニングムービーが流れ、タイトル画面①が表示されます（ムービーは●ボタンでキャンセルできます）。何かボタンを押すとメニュー選択画面②になりますので、方向キーと●ボタンで決定してください。新しくゲームを始めるときは「難易度調整」（→12ページ）の後、「START」を選び、さらにシナリオを選択します③。ゲームを再開するときは「CONTINUE」を選び、データをロードします④。また「PROLOGUE」では、ケンたちの子供時代のムービーを見ることができます。



■セーブのしかた

　ゲームを中断するときや物語に進展があったときなど、必要に応じてゲームのデータ（途中経過）をセーブしておきましょう。セーブされたデータは、次回タイトル画面で「CONTINUE」を選ぶとロードすることができます。セーブやロードを行なうには別売りのメモリーカードが必要です。2ブロックを使用し、6つまでデータを保存できます。異なるシナリオのセーブデータに互換性はありません。違うシナリオを始めたら、新しくデータをセーブしてください。



各町村の入り口などにある[illegible]センターへ[illegible]、ゲームの途中経過をセーブします。

コントローラ各部の名称

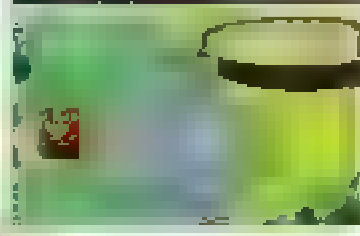


■移動時の操作

方向キー	キャラの移動、カーソルの移動
○ボタン	話す、調べる、決定
×ボタン	ダッシュ、キャンセル
△ボタン	コマンドメニュー
□ボタン	ナビS（→P19）
L1ボタン	TCメニュー（→P25）
L2ボタン	装備メニュー（→P24）
R1ボタン	ポケット防衛装備（→P17）
R2ボタン	道具メニュー（→P24）
SELECTボタン	ポーズ、各種設定（→写真参考）
[illegible]	野営（→P30）

■戦闘時の操作

方向キー	カーソルの移動、振り向き
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル、地形等の確認
L1・L2ボタン	左へ振り向く
R1・R2ボタン	右へ振り向く




Linda 3


楽勝よね？

この情けない顔してる男が あなたです！

STORIES 物語

Scenario シナリオ

■3本のパラレルストーリー

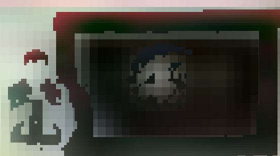
　このゲームには、3本のシナリオが用意されており、それぞれに目標動物捕獲数などの終了条件が設定されている。どのシナリオから始めるのも自由だ。3つの物語で3つの顔を見せるあなたのパートナー、リンダ。ぜひとも彼女たちを幸せにしてやって欲しい。織り合わせの微妙なパラレルワールドを楽しもう。



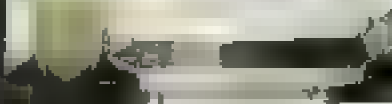
■タイムリミットと難易度

　物語の舞台である惑星ネオケニアに巨大隕石が接近、8年後に衝突する。スタートから8年が経過した1999年の夏、目的の成否に係わらずゲームは終了、エンディングを迎える。どんな結末となるのか？　それはあなたの冒険内容次第だ。

　シナリオスタート時に難易度を変更することで、月日の流れの速さを変えることもできる。じっくり動物を集めたい時には遅くするなど、好みで調整しよう。







練習のつもりで軽く一読してくれればOK！


狂気




Scenario C
未来

各シナリオ共通・サバイバルの基本

■何はなくとも乗員登録

街を飛び出して動物の捕獲に出かける前に、箱船に行って乗員の登録をしておこう。箱船はパーティアを出たところにある。箱船に入ってすぐの、右から2つ目の部屋で乗員登録を行なう。



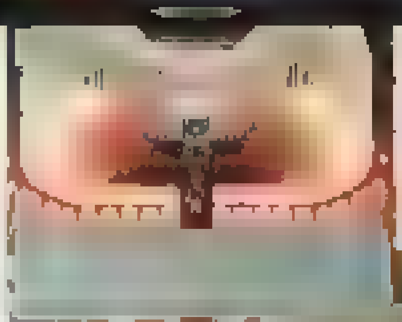
■戦闘の基本の基本

動物たちはフィールド上に見えており、その動物に接触すれば戦闘となる。動物を捕獲するなら自分から挑みかかり、戦いを望まないなら接触しないように逃げ回ればいいのだ。どちらの場合にも⊗ボタンのダッシュが有効である。

・とにかく基本は「後から攻める」ってすね

◆動物の捕獲と箱船への登録

動物の捕獲・登録は、全シナリオを通して最も重要な作業。戦闘では、攻撃して抵抗をやめさせるだけでOK。ただし動物の体力を大幅に上回る攻撃を加えると、体が飛び散ってしまう。そうなると捕獲は不可能だ。猟犬に攻撃させるなど、多少の手加減を。その他、店での購入など、あらゆる手段で動物を集めよう。

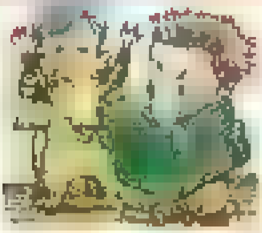


動物を箱船に登録すると、乗組員の各種パラメータがアップする。その際、動物の種類によっては特殊能力に目覚めることもある。

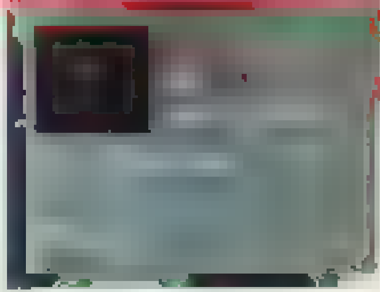


・東エリアならラスフ。の「[illegible]」
あと トリオの「[illegible]」は必ず
押さえたいと[illegible]

動物博士と動物図鑑



未知の動物に出会った時、勢い込んで戦闘を仕掛ける前に、ぜひ使いたいのがポケット動物図鑑だ。R1ボタンを押し、フィールド上の動物を◎ボタンで指定すれば、即座に検索できる。詳しいデータを知ることができるので、思いがけない強敵と戦うという危険も避けられるだろう。



しかし、ネオケージアには120種もの動物が生息している。冒険の途中には、図鑑には未記載の新種にも出会うこともあるはずだ。そんな動物を捕獲できたら、とある町にいる動物博士を訪ねよう。ちょっとしたプレゼントがある。

動物の利用

売却●

何をするにも資金が必要なのは、どの世界でも一緒である。だが、レンジャー隊の給料だけで足りる物ではない。野生動物がお金を持ち歩いてるわけもない。そこで動物屋を利用しよう。捕獲した動物を売却して、資金にするわけだ。

装備を作る●

特殊能力「装備加工」を身につけると、捕獲した動物から武器や防具を作り出せるようになる。どこにいようと、捕らえた動物をその場で装備にしてしまえるのだ。オスからは武器、メスからは防具を作れる。装備品の強さは元の動物の強さや属性による。

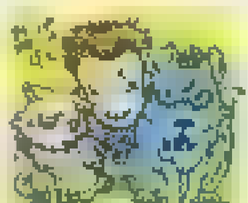


●食料を作る

特殊能力「食料加工」は、動物から肉を作る能力。HPやBPは野営やホテルでも回復するが、それは時間を進める結果につながる。肉を食べると、HPまたはBPの回復の他、物によっては特殊な効果が現われる。なるべく回復は肉で行ないたい。

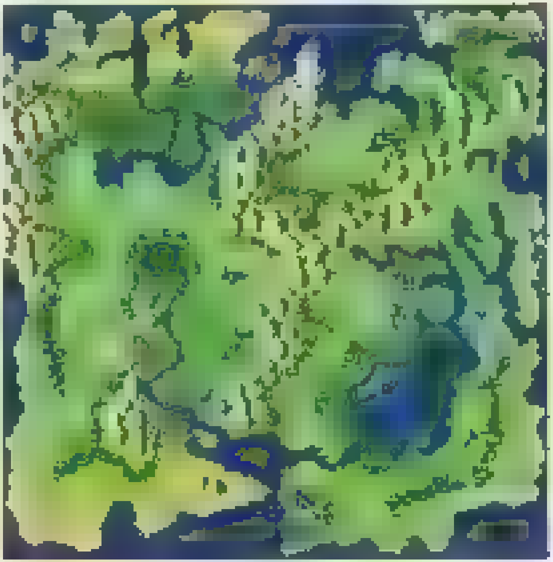
●猟犬にする

ケンたちは猟犬を10頭まで連れ歩くことができ、そのうち2頭を戦闘に参加させられる。猟犬も経験を積むことによって成長し、特殊能力を覚えたりする。最初はとりあえず捕獲してでも、最低2頭は猟犬屋で買っておこう。



MAP&WEATHER 地図 気象

ネオケ　アは　大きく分けて3つのエリアから成る。右のマップは東エリアで　他に南エリア　西エリアが存在する。町や村の位置は「Q　14」のように、横軸と縦軸の座標で表わされる。



East area 東エリア

●町・村

O-14 ハーディア
1990年代初頭から、レンシャー帝国軍本部を中心に発展。レンシャー帝国軍人の住宅が並ぶ。 ここからスタート

P-10 オズポート
ネオケ　アの「玄関」。宇宙港の機能を持つ軌道衛星オズサットと　転送装置で結ばれている

Q-14 ミナゴ
神秘的な教会が印象的なクリスチャンの自治保護区。現在、ハンナはここに住む。 (左上のピンクの家かと。)

V-13 ホスピコ
医療都市「ホスピタル・コーポレーション」。なぜか乳児と老体の盗難事件が続発する 若い女の

W-10 パラサイド
開発が中止された街を、ならず者たちが勝手に完成させてできた物騒な町。

M-11、S-12にはトンネルがある。お金のないときは便利。

■主な生息動物

●ブタ
おそらく最初に捕獲することになる最も弱い部類の動物。
[redacted]

●イヌ
縄張りを荒らされると苦戦を強いられる。捕らえたイヌは、店で調教すれば猟犬にできる。

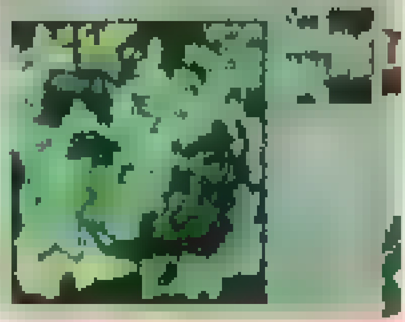
●サル
人間と見るや、しつこく追いかけてくる。大群に囲まれないうちに撃破しよう。

●カニ
[redacted]
力。装備を一式揃えれば、しばらくは使えるだろう

■ナビS（ナビゲーションシステム）：Ⓢボタン

ナビS（ナビゲーションシステム）は、自分の現在位置が即座に確認できるという、レンジャー隊員の必携装備である。Ⓢボタンを押せば画面に表示され、さらに方向キー左右で他のエリアのマップも確認することができる。地上だけでなく、洞窟内でも使用できるので、迷いがちなプレイヤーも安心だ。洞窟の位置も、一度入れば表示されるようになる。

右上の表示がネオケーア全図。



■気候の変化



ネオケニアにも、地球と同じような四季が存在する。気候も季節によって大きく異なり、地域によっては、[illegible]が広がるなど、地形も著しい変化を見せる。[illegible]どで、動物に囲まれたらひとたまりもないだろう。北端近辺では、温暖な季節でも雪になることは珍しくない。無用な苦労を避けるために、出かける前には電話で気象サテライトをチェックしておこう。

※一応言っとくけど、川や池にも入れる。
カメやワニに会ったら仲良くしてやってくれ。
「こんにちワニ」とか言ってサ。

〈ヒント〉
[illegible]も食は
動物[illegible]。「ボウイ」
ってやーー!。

■活動季節の限られる動物も

動物は四季を通して同じ場所にいるとは限らない。冬には冬眠のために姿を消してしまう動物もいるだろうし、逆に暑い季節にしか活動しない動物もいるかもしれない。季節が変われば、地形とともに生態系も変化するのだ。季節が変わったら、知らない土地を歩くつもりで動物を探そう。



面倒だナ

■動物の気性と季節

普段は温厚な動物も、発情期や繁殖期を迎えると一変して凶暴になることがある。同じ動物でも、季節によって強さが変わってくるわけだ。また、ひとつの目安に過ぎないが、夏は群れで行動し、冬は単独行動をしている動物が比較的多い。大量捕獲なら夏、ちょっと無理めの強い動物を狙うなら冬だ。

●季節によって メスオスの比が
逆転 する動物もいる



■洞窟内も変化

季節には関係なさそうな洞窟も、実はしっかり影響されている。特定の季節にしか姿を見せない動物や人間がいるのだ。動物の全種制覇には、季節が変わるごとに同じ洞窟をくまなく歩くくらいの苦労もいとわない、努力と根性が必要なのである。



あまり気にしなくてよし。

努力も根性も苦手な人には
リンダの"獣イヌの嗅覚"がおすすめ

■生モノは腐るぞ

肉、花などの生モノは、いつまでも持っていると季節の変わり目に腐ったり枯れたりしてしまう。当然のことだが、気温の高い夏から秋にかけては特に腐りやすい。持て余し気味だったら、早めに売るなり使うなりしておこう。

（ヒント）腐ったほうが

■時間を大切に

時間は刻々と過ぎ、季節は移り変わって行く。しかし、季節が「移り変わる」のは、町や洞窟などから出たとき、野営を終了した時に限られる。これをふまえて、がんばって動物を集めよう。

バードラインのシュートサービスと
リモビーコンはシャリオし完全クリアには必須だ！

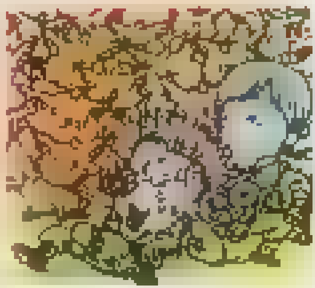
▶野営は陸地で

冬場の凍った湖上で戦闘に疲れ、野営したくなることもあるだろうが、それは避けたい。目覚めたときには春で氷は溶けていた、ということもあり得る。もし湖のど真ん中で水棲動物に囲まれたらどうなるのか……？ 一度試してみるといい。

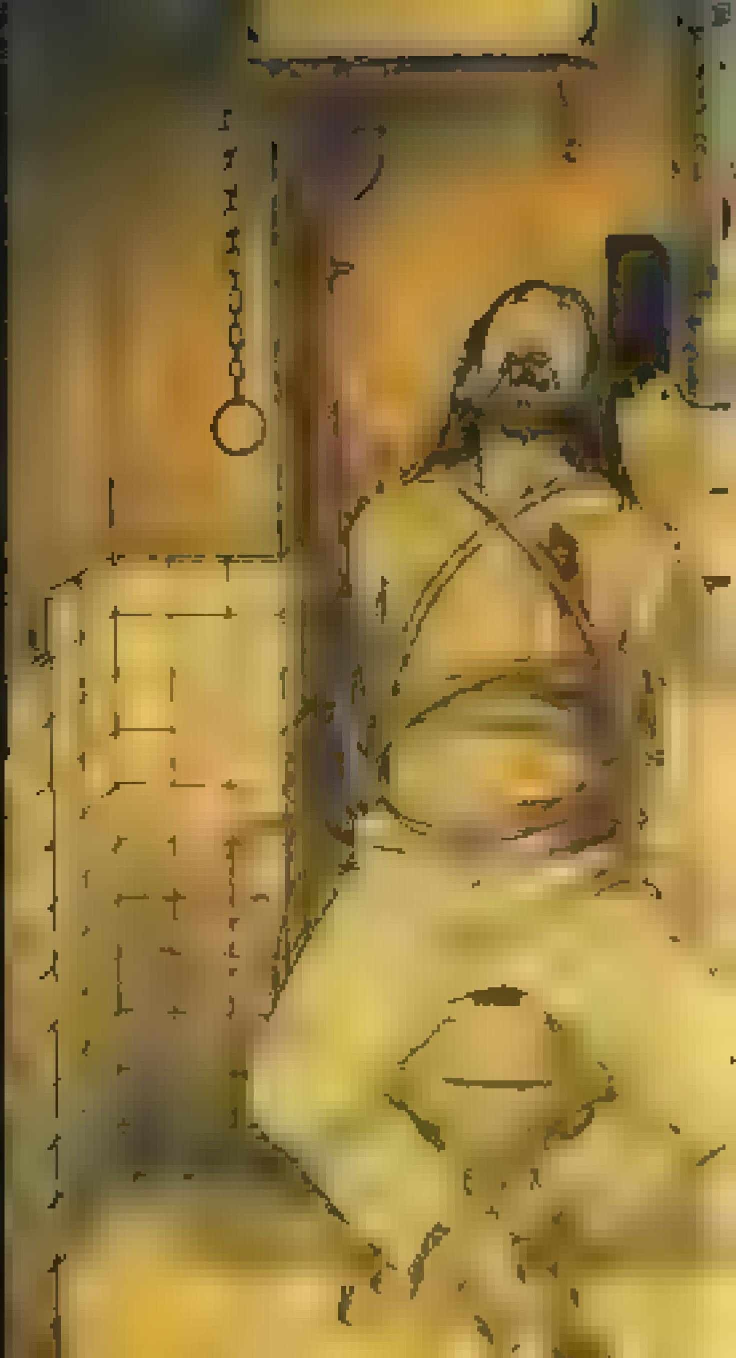


動物の習性はいろいろ

戦闘では、動物の習性を知ることが重要となる。瀕死ですぐに逃げ出す動物、群れるのを好み、どんどん仲間を呼ぶ動物、おとなしそうでも、必殺級の特殊能力を持っている動物。動物たちは千差万別とも言える習性を持っている。こういった習性を早く見極め、対応策を講じた上で戦闘を組み立てるようにしたい。また、ケンたちが活動する[illegible]だが、動物の中には夜にだけ活動するヤツもいる。



102号室へようこそ。




Linda³
UNDERWORLD

FIELD フィールド

▶移動時のコマンド

移動中に△ボタンを押すと、コマンドメニュー画面になる。方向キーでコマンドを選択し、○ボタンで決定する。また、L1、R1ボタンで表示されている情報を切り替えることもできる。



道・具



持っている道具（R2ボタン）を使ったり捨てたりする他、肉の場合はフィールド上に投げることもできる（→28ページ「肉を活用しよう」）。カーソルを合わせてセレクトボタンを押すと解説が出るので、効果のよくわからない道具があったら参考にしよう。

装・備



装備（L2ボタン）する。防具は帽子、服、靴の三種類。装備品を選択すると、右のウインドウに装備前後のパラメーター変化が表示される。防具の場合は特殊攻撃に対する効果もあるので、そちらにも注意しつつ装備しよう。装備を外したい時は「装備をはずす」を選択する。

能・力

各能力を使用する（→30ページ）。

猟・犬



猟犬の能力確認、順番の入れ替えなどを行なう。戦闘に参加し、経験値を得るのは上部ウインドウの前衛2頭である。敵の強さなどに応じて前衛・後衛を入れ替え、猟犬を使い分けよう。猟犬は逃がすこともできるが、一度逃がすと二度と戻らないので、実行するときにはよく考えてから。

T.C.



T.C.(L1ボタン/トランスカーゴ)内の動物を確認する。格納できるのは32種、各99頭まで。この場合、オス・メスも別に数える。緊急避難装置の搭載もあり、ケノが戦闘で倒れると全ての動物を1頭ずつ解放してケノを収容し、自動的にレンジャー隊本部に帰還する。これに備えて2頭ずつ用意しておくと安心だ。

情・報

動物図鑑(R1ボタン)、状態、特殊能力等を確認できる。「状態」で確認できる異常には「戦闘不能」のほか、次のものがある。

フェ:フェロモン。動物が近寄る
迷:迷走。まっすぐ歩けない
潜:潜伏。動物がいてもわからない。
粘:粘着。移動速度が落ちる。

ナビS

ナビS(●ボタン)の画面を表示する
(→8ページ「ナビS」)

ダッシュの多用に注意!!

動物を追うとき、敵から回避するときなど、急いで移動したい場合に便利な●ボタンのダッシュ。しかし多用は禁物。ダッシュはHPを消費するのだ。夢中で動物を追いかけ、いざ戦闘というときにはすでに瀕死の状態、ということもあり得る。



ダッシュのしすぎで戦闘不能になることはないが、残りHPには常に気を配ろう。ケノたちのレベルが低いうちは、特に注意が必要だ。

BATTLE 戦闘

■画面の見かた



1 動物ステータス
動物の性別、HPを表示。HP上の○は行動準備シグナルで赤・黄・緑と変化していき、白で行動する。ここを見てターゲットを決める際の参考にしよう。

2 味方ステータス
キャラのグラフィックは、現在向いている方向を示す。BPはビーストポイントで、獣人化したり獣人の能力を使用したとき[illegible]。

3 メッセージウインドウ
様々なメッセージを表示する。ターゲット指定時には、レベルや攻撃力など、詳細なパラメータも表示される。味方パラメータを見るには防御コマンドで

4 コマンドウインドウ
自分のターンにコマンドを選択する。各コマンドについては次ページを参照しよう。「獣人」「道具」の装備変更は、ターンは消費しない。

5 地形ウインドウ
プレイヤーの立つ地形と、その四方の地形を表わす。白点はその地形内の動物の数を表わしており、前後左右を囲まれてしまうと逃走は不可能となる。森での命中率や、水中での素早さなど、地形は各種パラメータに大きく影響を及ぼす（→28ページ「地形効果」）。

●[illegible]
攻撃コマンドを使わずに向きを変えたいときには、自分のターンで●ボタンを押してからL・Rの各ボタンを押せば左右に振り向くことができる。ターンは消費しない。

◆戦闘時のコマンド

攻撃

装備している武器を使って攻撃する。方向キーで目標1体を選び、Ⓐボタンで決定しよう。

道具

道具を使用する。肉なら投げたり、武器や防具ならその場で装備することもできる。

防御

まず自分か他の味方を指定。自分を指定した場合は守りに徹し、攻撃を受けた際のダメージを半減させる。味方を指定すると、体を張ってそのキャラをかばう。

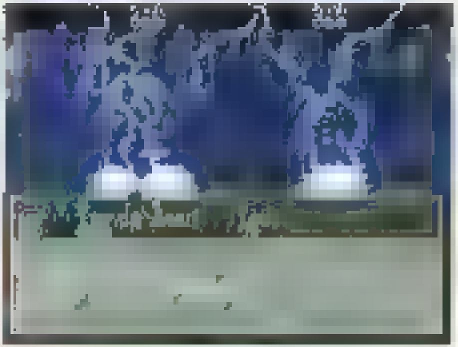
獣人



獣人化する。ある種の動物を箱船に登録し、獣人化が可能になった後に有効となる。獣人には人間をのぞいて6系統あり、系統によってパラメータ変化に特徴がある。ターンは消費しないが、何度も獣人化するとBPを大量に消費するので注意して欲しい。

特殊

特殊能力を使用する。能力名の右の数字は、能力の使用に必要なBPだ。特殊能力はレベルアップではなく、動物を登録して獣人を進化させることで身に付ける。



逃走

戦闘を放棄して逃げ出す。その際は逃走する方向を指定する。ただし、四方を囲まれて退路がない場合、逃走は不可能だ。このコマンドを実行すれば必ず逃げられるが、側面や背後からの追撃は覚悟しておこう。

本当にヤバイときはポを見ごろしにして
猫だをおいて逃げろ！
猫犬だってあなたを見捨ててよく逃げる(笑)。

戦闘の手引き

■ステータス異常

特殊攻撃などにより、味方や動物のステータスが一時的に異常になることがある。場合によっては命を落とすことにもなるので、少しでもおかしいと思ったらすぐに確認したい。味方の場合は「防御」、動物の場合は「攻撃」で確認できる。

「戦闘不能」のほか、以下の状態がある。

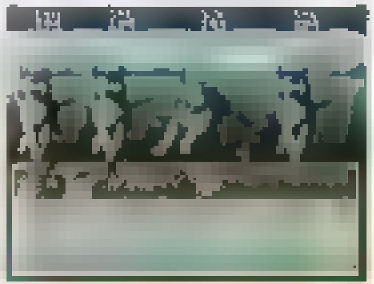
守：守備に専念している
無敵：攻撃の一切をはね返す
乱：混乱。敵味方の区別なく攻撃する
毒：毒で毎ターンダメージを受ける
行動不能：自由を奪われている
BP不能：BPを使う行動ができない



↑上の写真はあまり評判が悪くてマスターアップ寸前でデザインが変更になった今はなき貴重なブタの没デザインである。

▶背後の確保を

左右や背後から攻撃されると、予想外のダメージを食らう。敵が多い方向を正面にして戦うようにしたい。また、逃走のために、戦闘フィールド4方向のうちの一カ所、できれば背後は、常に敵を排除しておこう。



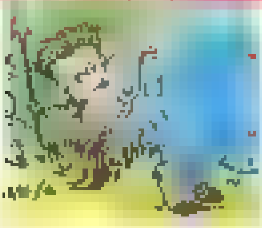
肉を活用しよう

捕獲した動物から加工できる肉。回復に重宝するが、中には状態異常を引き起こす物もある。そういった肉は戦闘中に投げ、敵に食べさせてしまおう。危険な肉を見極めれば、戦闘を有利に運べるのだ。



また、フィールド上でも肉を投げられる。人間を見ると逃げてしまう臆病な動物も、肉でおびき寄せれば楽に戦闘に持ち込めるぞ。

■先制攻撃



フィールド上の動物へ側面や背後から接触すると、高確率で先制攻撃を決めることができる。逃げる動物を追って戦闘になった場合は、自然に先制攻撃となることが多い。動物に追われたときには、逆に側面をついてやるくらいの気持ちで向かって行った方が損害が少ないかも？

■地形効果

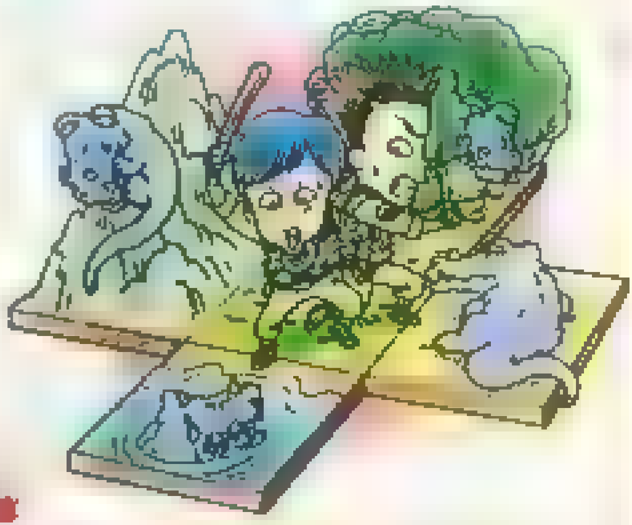


戦闘時は、動物と接触した時にケンがいた地形と、その4方の地形がそのまま戦闘フィールドになる。地形は移動時以上に大きく影響してくるのだ。水中、砂漠、雪上などでは普通動きが鈍るが、こういった地形に住む動物も多い。そんな動物と相手の縄張りで戦えば、一方的に殴られることだってあり得るのだ。人間の動きが鈍る場所では、なるべく戦わないようにしたい。逆に、水棲動物を陸地におびき出すなど、人間が有利になる地形で戦えるように工夫しよう。

■動物をけしかける



ケンは特殊能力「けしかける」を覚えると、トランスカーゴの動物を戦闘に参加させられるようになる。戦闘に参加させた動物はそのままいなくなってしまうのだが、状況によっては非常に役に立つ。例えば、水中で苦戦を強いられそうなときでも、強い水棲動物を1頭けしかけるだけでかなり楽になる。「けしかける」はBPも消費しないので、動物に余裕があるときはどんどん使おう。



ABILITY 能力

■移動中の能力と戦闘中の能力



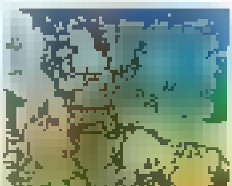


ケンやリンダは、大きく分けて2種類の特殊能力が使える。移動中に使う能力と、戦闘中に使う能力だ。同じ「特殊能力」だが、移動中の能力は戦闘中には使えないし、その逆もできない。移動中の能力はレベルアップやイベントをこなすことで使えるようになる。戦闘中の能力は、人間の能力はレベルアップ、獣人の能力は祠堂に動物を登録することで使えるようになる。能力の中には、さらにレベルアップすることで強力になる物もあるぞ。

移　動　中　の　能　力

■野営:ケン(移動中)

フィールド上で一泊し、HPとBPを回復する。動物の夜襲を受けることも多いので、HPに余裕のある者を見張りに立てておきたい。「飛び起き」を覚えるまでは、夜襲を受けても就寝中のキャラは数ターン寝たままになる。「食料加工」「装備加工」「ビシバシ調教」は野営中に徹夜で行なわれ、これらの作業と「見張り」をする者のBPは回復しないので注意しよう。



■値踏み:ケン(メニュー右上)

コマンド「道具」「TC」実行の際、カーソルを合わせた道具や動物の売却時の価格が、画面右上のウインドウに表示される。

■ワナ製作:ケン(野営時)

動物を捕らえる「自前のワナ」を作る。フィールドに仕掛け、後で取りに行くと動物がかかっていることがある。ワナの質は、買ったワナ屋の物に比べるとやや落ちる。

作れるのは一晩でひとつ。
仕掛けられるのは同時に3つ。

■口笛：ケン(移動中)

プテラノ鳥を呼べる。フィールド上のどこからでも、一気に帆船まで飛んでいける。帆船以外の場所には行けない。

■迷彩：ケン(移動中)

フィールド、ダンジョンで使用可能。体に迷彩を施すことで、臆病な動物に逃げられることや、凶暴な動物に追われる危険がある程度防げる。

■イヌの嗅覚：リンダ(移動中)

移動中ににおいをかいで、その周辺に未捕獲、または未登録の動物がいるかどうかをチェックできる。

最後はあっちこっちでクンクン！

■女の勘：リンダ(移動中)

次にどちらへ進めばいいのかが、根拠もなく、なんとなくわかる。

意外と当たると評判です。



■植物鑑定：リンダ(常時)

湖畔などに生えている「赤い花」などの植物の正式な名称がわかるようになる。

■鳴きマネ：リンダ(移動中)

動物の鳴き声をマネる。動物に仲間だと勘違いさせ、おびき寄せることが可能。

泣きマネは人間のオスにも効く(笑)。

■ビシバシ調教：リンダ(野営時)

トランスカーゴ内の特定の動物を調教し、猟犬として使えるようにする。レベルアップしてこの能力に磨きがかかるごとに、猟犬として調教できる動物の種類が増えていく。

■食料加工：ケン&リンダ(野営時)

トランスカーゴの中の動物を、自分で加工して食料にすることができる。どの「加工」も費用はかからないが、動物は減る。

■装備加工：ケン&リンダ(野営時)

食料加工と同じく、トランスカーゴの動物から、武器や防具を作ることができる。加工に必要な動物の数は、店で加工する場合と同じである。

■飛び起き：ケン&リンダ(夜襲時)

野営時に夜襲を受けても飛び起き、すぐに戦闘態勢になる。

■鉄の胃袋：ケン&リンダ(常時)

状態異常やダメージをもたらす食料を食べても、全く平気な強力な胃袋。

戦闘中の能力

Ken ケン

			MP
[illegible]	猟犬に命令	猟犬に8種類の命令を出す	0
	応急手当て	味方のHP回復、状態異常の治療を行う	0
	けしかける	カ[illegible]内の動物を戦闘に参加させる	0
	連れ逃げ	コンダを抱えて逃げる	0
単体攻撃A	捨て身アタック	自分の守備力を削って攻撃する	
	体当りアタック	[illegible]	2
	[illegible]ファイト	自分の残りHPが少ないほど大ダメージを与える	0
	踏みつけプレス	ダメージを与え、動きも封じる	10
単体攻撃B	[illegible]ショット	毛を飛ばし[illegible]ダメージを与える	4
	花火ショット	[illegible]攻撃	2
	火炎ブレス	口から[illegible]を吹く火の攻撃	4
	[illegible]シャウト	軽いダメージを与え[illegible]マヒさせる	5
複数攻撃A	[illegible]ウェーブ	正面の敵す[illegible]攻撃	5
	[illegible]カッター	[illegible]	5
	絶対零度ブレス	正面の敵すべて[illegible]攻撃	7
	[illegible]アタック	[illegible]	8
複数攻撃B	体毛ミサイル	自分のHPを削って敵にダメージを与える	6
	[illegible]	すべての敵[illegible]	6
	[illegible]ウイング	[illegible]して正面の敵を吹き飛ばす	9
	[illegible]サンダー	敵味方の区別なく[illegible]させる	4
味方強化	[illegible]ドラム	[illegible]を入れ、自分の攻撃力をアップさせる	2
	[illegible]スキン	自分の守備力を上げる	3
	[illegible]	自分のHPを回復する	6
	[illegible]	正面の敵[illegible]与える	8
攻撃補助	シビレ[illegible]	[illegible]下げる	6
	けろけろボイス	[illegible]	5
	[illegible]のカーテン	[illegible]を下げる	4
	[illegible]ファート	[illegible]ガスを放ち、敵の攻撃力を下げる	8

Linda リンダ

獣人化における使用BP 最初の獣人化に際してはBPを4ポイント使用 レベルの高い獣人になるたびに、8ポイント、16ポイント、32ポイントと使用BPが上昇していく

			消費BP
人間	コブラツイスト	敵1体にダメージを与え 動きも封じる	0
	応急手当て	味方のHP回復、状態異常の治療を行う	0
	悩殺アタック	敵のパラメータを下げる オスのみに有効	0
	低くうなる	威嚇によって弱い敵を追い払う	0
	連続アタック	2回続けて攻撃する	5
	吸血アタック	敵のHPを吸収し、自分のHPを回復する	2
	突撃チャージ	相手の懐へ突撃し 斬り合う	6
	丸飲みアタック	敵を飲み込み 能力の2分の1を自分に加える	6
単体攻撃品	電撃ハッグ	ダメージを与え 動きも封じる	10
	大鎌アーム	大きな鎌をふるう打撃技	6
	必殺ニードル	敵を一撃で粉砕する	2
	電撃ハンマ	敵1体に強力な電撃攻撃	12
複数攻撃	火炎カーペット	正面の地形を火の海にする	7
	毒針ダンス	成功すれば普段の倍のダメージを与える	4
	吹雪ストーム	正面の敵すべてに冷凍攻撃	3
	超振動ブラスト	正面の敵すべてに音波攻撃	10
	逃げジャンプ	追撃を受けずに逃走できる	3
自己防御	マッスル変化	敵1体の体力特性を自身にコピーする	8
	コブ回復	自分のHPを回復する	6
	鋼スキン	自分の守備力を上げる	8
	体をなめる	味方のHPや状態異常を回復する	2
	遠吠え	動物を呼び寄せ 戦闘に参加させる	0
	ステロイド注入	味方の素早さをアップさせる	[illegible]
	異世界	正面の地形を草原に変える	6
攻撃補助	絶叫パラノイア	叫び声で敵を混乱させる	4
	粘糸ネット	敵を糸でからめ 動きを封じる	10
	リン粉シャワー	敵の素早さを下げる	8
	発光ボディ	敵の目をくらませ 命中率を下げる	8

SHOP♪

↑パドルパーク

便利に使って然すべし

町や村には色々な店がある。道具屋や武器屋などは、もはや説明の必要はないだろう。しかし、この「ソンダ」には、ちょっと他では見られない特殊な店が存在する。一部の変わった店を紹介しよう。うまく利用すれば、少しは動物飼育の苦も楽になるはずだ。

これだけヘンな店の種類が多いRPGも、まー、珍しい。

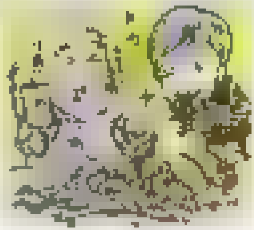
BB牧場



動物のオスとメスをペアで預けておくと、次の年の春までに繁殖させておいてくれる。飼育費が必要となるのだが、新し
[illegible]
屋に売れば、ちょっとした小づかい稼ぎにもなるだろう。ただし、失敗することもある。

実際のとこ、本当に役立つ店は、ほとんどない（笑）。でもまあ、たくさ

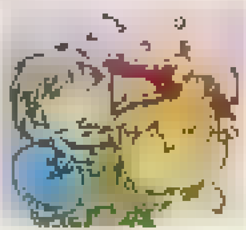
解体屋



捕まえてきた動物をかっさばいて、腹の中身を取り出してくれる店。その動物に襲われ、飲み込まれた人間の装備品や卵などが出てくる。動物は減るものの解体は無料。思いがけず貴重な物が出てきたりもするので、動物が余っていたら訪れよう。

↑パラサイト、ミナゴ

託卵センター



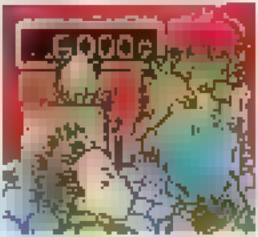
卵を預けておくと、かなりの高確率で、動物に孵化させておいてくれる。卵は冒険の途中で拾ったり、ある場所に存在する卵屋から手に入れることができる。どんな動物が出てくるかは、生まれてからのお楽しみだ。

↑オズオポート

↙初めて行った時は値段にめまいがあるはず。

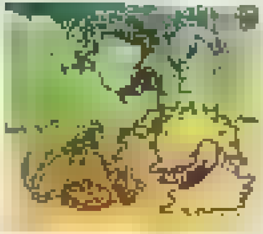
↓お買得な値段設定である(笑)。

オークション



なかなか捕獲できない貴重な動物が販売に出される。購入するためには惜しみなくお金をつぎ込んで、他の客と競り合わなくてはならない。ある町で秘密裏に行なわれており、売買を禁じられたA級保護指定の動物も売られている。

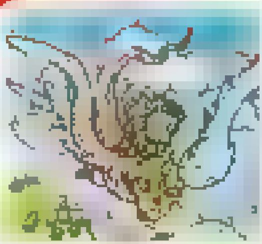
貸しワナ屋



仕掛けておくだけで近辺の動物を捕らえられるワナを貸してくれる。ワナは自前で作ることもできるのだが、貸しワナ屋のワナは高額な料金を取るだけあって、かなりの成果が期待できる。回収もしてくれるので面倒がない。

んあったほうが楽しいしサ、いろいろ試して好きに遊んでくれい。

オードライン



ネオケニアの主要交通機関。お金さえ払えば最初からどこにでも自由に行くことができる。また、指定したエリアに落としてくれるシュートサービス、その逆のピックアップするサービスなど充実したサービスが提供されている。



代行ハンター



動物捕獲のプロたち。報酬を交渉して契約が成立すると、ハンターは次の季節に動物を捕獲に出かける。そのまた次の季節には帰ってくるので、トランスカードに空きを作り、獲物を取りに行こう。報酬額がハンターのやる気につながることを忘れずに。



インテリアショップ



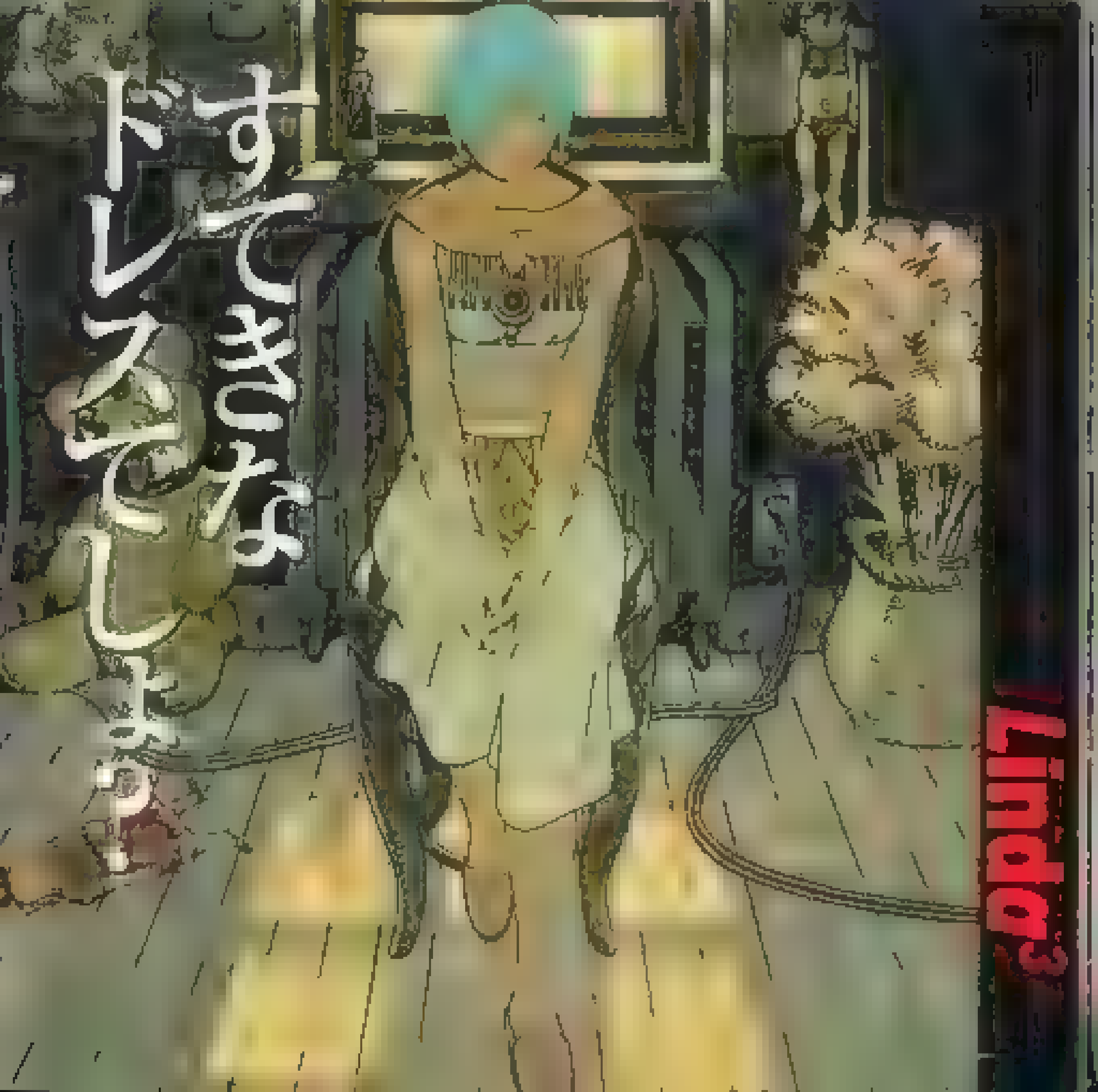
家具屋。ここで購入した品々は、箱船の居住区へ送られ、配置される。箱船でのケンとリンダの「愛の巣」となる居住区を豪華なインテリア用品を集めて飾り立てよう！　という楽しい店だが、何か冒険の役に立つというわけでもない。

宝くじ



東エリアの町・オズポートでは、ナンバーズ方式の宝くじが買える。買うときに自分で数字を指定し、当たれば最高10万Gもの大金が手に入るのだ。夏と冬の年2回、1度に3枚まで買えるぞ。当選番号は電話でも確認できる。

当りクジでも季節が過ぎれば
ただの紙キレ。


すてきなドレスでしょ？
Lindo3

CHARACTERS 登場人物

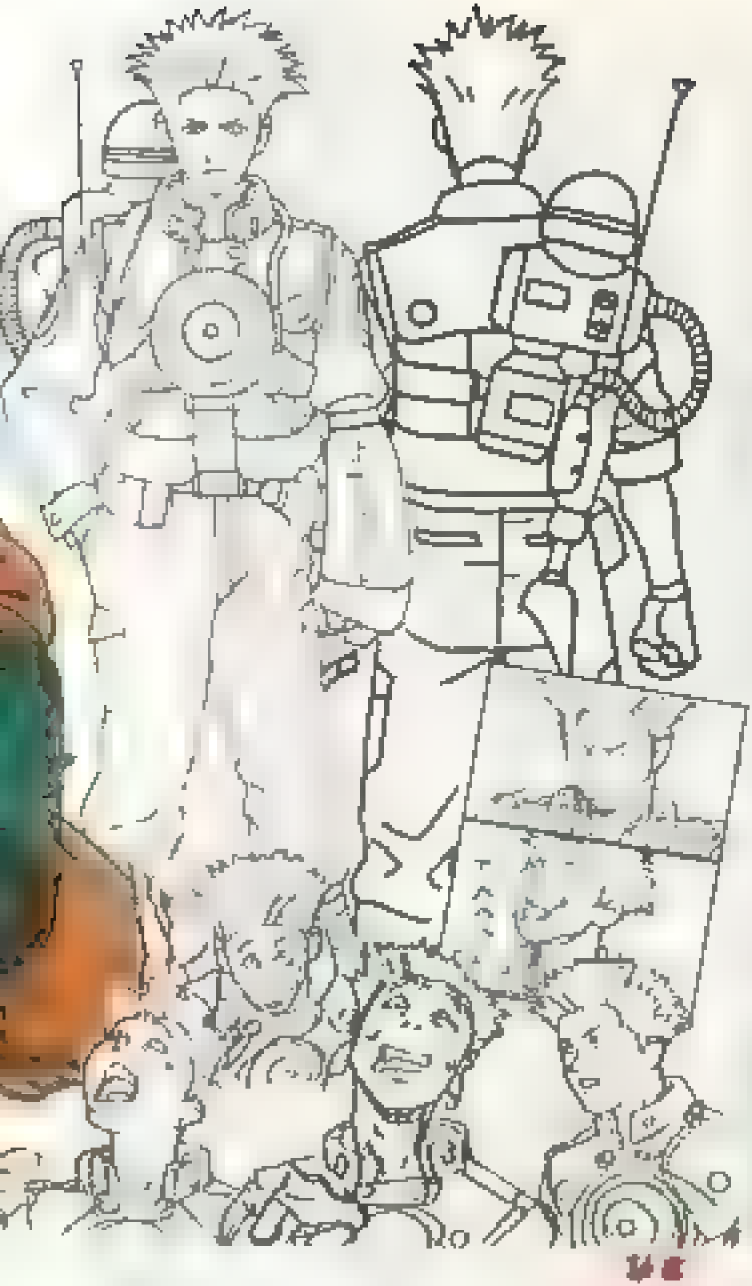
KEN

ケン・チャレンジャー





陽気な男性主人公である。
ネオケニアの自然を守るレンジャー部隊の一員でもある。
レンジャー部隊では、規則どおりの行動が求められるが
野生動物を捕獲して保護するという
使命に対して、彼はどんな働きぶりを見せるのか
それは彼に命を吹き込むプレイヤー
一人ひとり自身の腕前にかかっているのだ。



DATA

生年月日	AMD1976.12.25
出身地	ネオケニア　ホスピコセル
身長	171cm
体重	64.5kg
BWH	92/78/98.5
足	25.5cm
血液型	O

♂

ケンはとにかく普通の男の子　ネクはとにかく物の考え方がゆがんでる　役者として　一本の作品の中で両極端なふたりのキャラクターをやらせてもらえるっていうのは　非常に面白いし　ラッキーでしたね。これだけ違えば2人の演技の切り替えも逆に楽だったよ　僕自身の中にも　こういうジキルとハイドみたいな部分があるんだろうね。ケンやネクやその他のキャラも、人間の中にはそういうところもあるんだという認識で読んでほしいです　ネクに感情移入して　極端な人になりきっちゃうと怖いもんね（笑

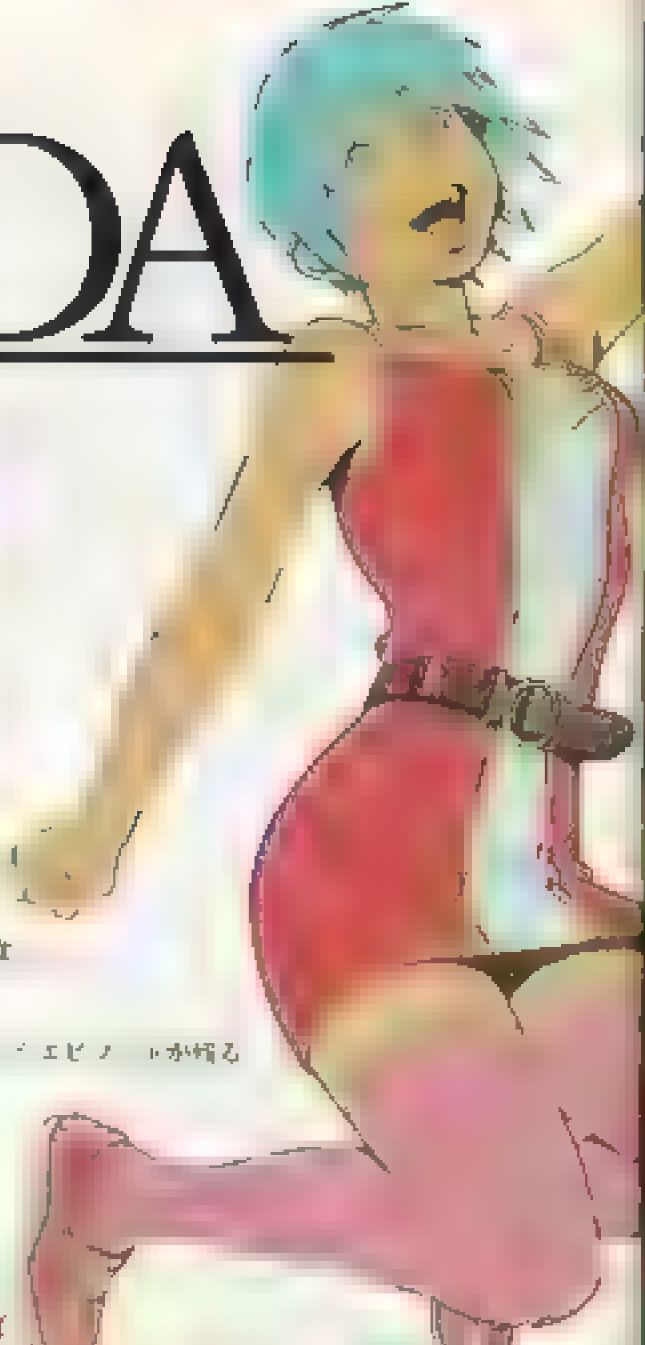


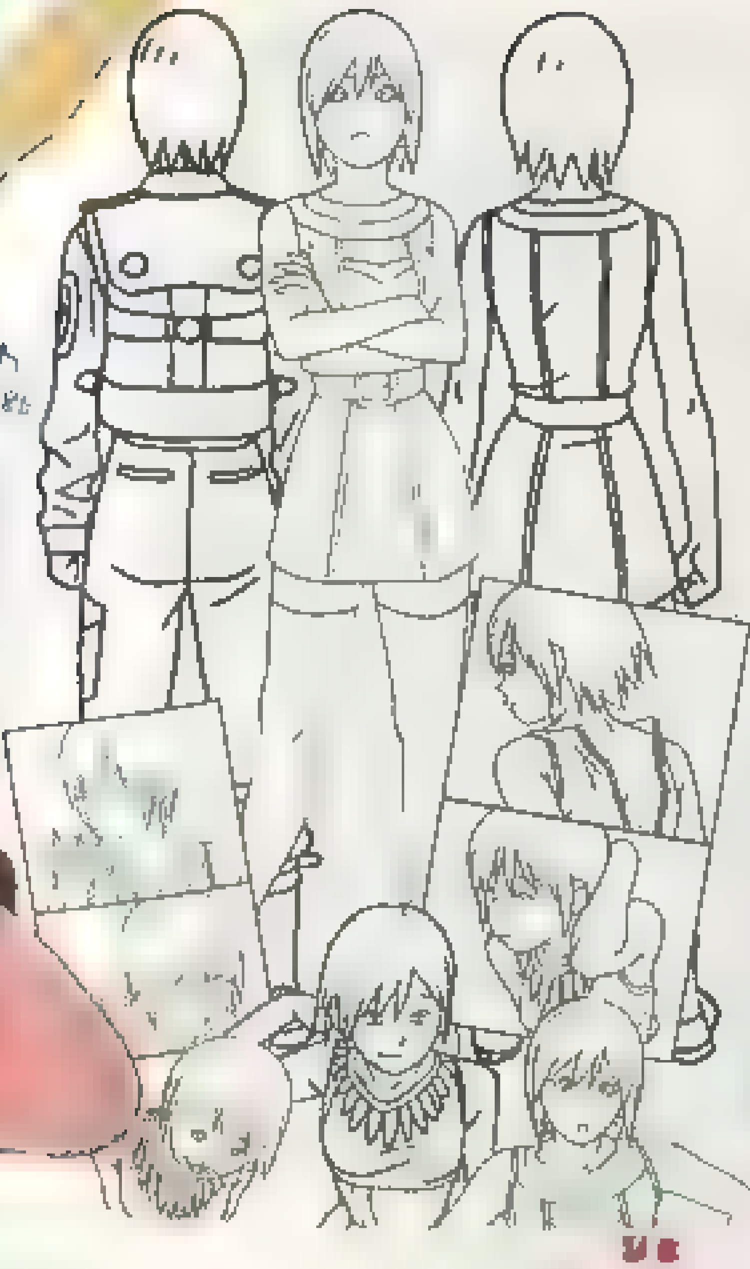
(CV) 矢尾一樹

LINDA
リンダ



新[illegible]女性乗組員[illegible]
[illegible]1991年[illegible]現在14歳
[illegible]スタイル抜群[illegible]
[illegible]キャラクターである[illegible]
[illegible]
[illegible]エピソード[illegible]
[illegible]





D A T A

生年月日	AMD1976.12.25
出身地	ネオケニア　ホスピコセル
身長	170cm
体重	52kg
BWH	88/56/84
足	25.5cm
血液型	B

♀

すごく気ままな　束縛されない感じの娘。こんな気楽な人間になれたら楽でいいよね　感情の変化が結構激しいので　演じてて楽しかったです。個人的には　ノンタは友達に欲しくないタイプかもね（笑）ケンや家族のことをすごく大事にして　あんまり友達のことはかまってくれなさそうでしょ？可愛いだけじゃなく、すごく勝手だったり情けなかったりするノンタなんですけど、嫌いにならないで最後までつきあってください。表に出てるのは彼女の一部。内面まで理解してあげて欲しいなと思います。



CV　高山みなみ

ネク
NEK

[illegible]
乱入者として登場する
ケンの双子の弟だったが
物心もつかない頃、生き別れたため
お互いの存在を知らなかった
しかしネクは、挫折した人生を歩み
荒廃した精神の中で
幸福な兄、ケンの存在を知る



矢尾一樹（2役）

SACHIKO
サチコ

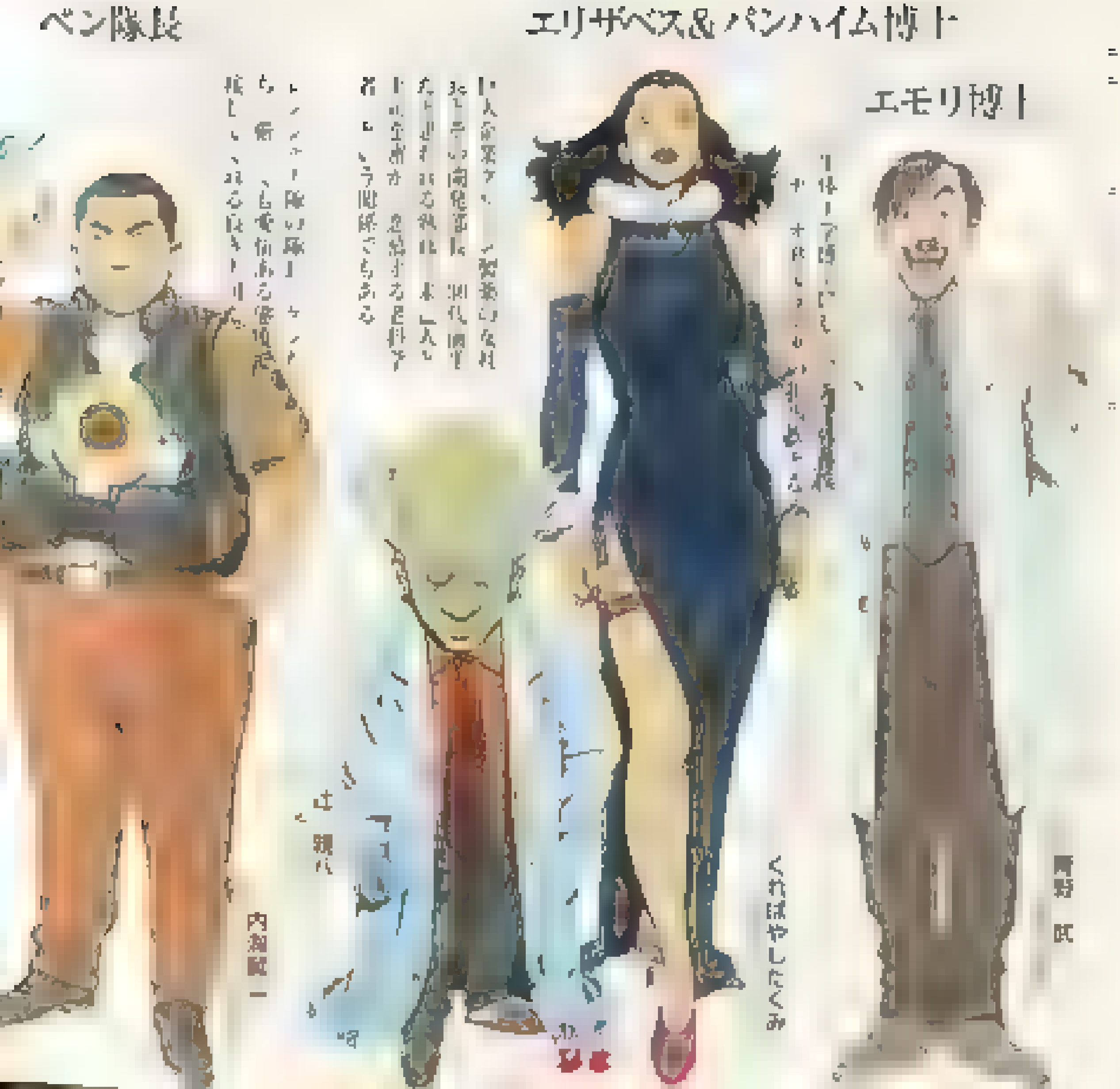
エモト博士の娘
ノオトと共にマキシムと行動を
共にすることになる
性格もよく、何よりかなりの美少女だ
が、親に育てられたためか
少々変わった感性を持つ
不思議な少女である



CV 佐久間レイ




ヒューム＆アン
ジャイアンのお母さん(笑)
ミーム



ペン隊長
エリザベス&パンハイム博士
エモリ博士
くればやしたくみ

DESIGNER'S NOTE あとがき

親愛なるプレイヤーの皆様へ

[illegible]

桝田省治

とにかく最初の取っつきの悪さを自力で乗り越えて欲しい

既にプレイした方はお気づきだろうと思う。このゲームは「ヘン」だ。一見そこらのRPGと、見た目はソックリ。なのに今までのお約束事がほとんど通用しない。

あるテストプレイヤーは、ハーディアの街の周囲をグルグル回り続けた挙げ句、「怪物がぜんぜん出てこない」とこぼしていた。「回復の魔法は何レベルで覚えるんですか？」と質問した人もいた。

断っておく！ このゲームには魔王はいない。君も勇者じゃない。勇者なんかいない。誰も君を抑えない。君が何をしても隕石は止まらない。

[illegible] こんな不親切なRPGなど [illegible] 自慢してどうする。

このゲームを楽しく遊ぶコツを伝授しておこう。まず「先入観」を捨てること。これが1番だ。

[illegible]「高山みなみ」先生の演技に心酔すること。この2つさえできれば、このゲームは最高に面白くなるはずだ。

「リンダキューブ」は「天外II」のゴミから生まれた？

なぜ、こんな「ヘン」なRPGを作ることになったかを話そう。

すべては「天外II」のせいだ。アレを一言で言い表わすなら「王道」。オーソドックスでなおかつ力強く。それを「豪華絢爛な [illegible]」[illegible] るためには、斬新なアイデアは全て捨てねばならなかった。

3年もそんな物に係わっているとストレスのたまり方も尋常ではない。クリエイターの血がうずき始める。そして生まれたのが「天外II」のアンチテーゼ「リンダキューブ」である。

[illegible] 君は世界を救えない。

君が救えるのは、[illegible] 動物100種類と、ウチの [illegible] 女の子1人だけだ。

たまにはこういうセコいRPGもあっていいと思う。個人的な好みで言うなら「天外II」より「リンダ」のほうが僕は好きだ。

高山みなみ先生が「愛してるワ」とか「好きよ♥」とか言いまくるしな。うひひ。

[illegible]、上記のようなのみ [illegible] にダメ出しをして、[illegible] とともに [illegible] いたします。うひひ。

強い女性が好きなのは [illegible]

「リンダ」というキャラクターのモデルは1人ではない。実は4人の合成だ。

1人目は1990年の [illegible] 映画、[illegible]「ニキータ」。あの泣き虫で寂しがり [illegible]。ハリウッド版のリメイクよりこっちのほうが僕は好き。

2人目は [illegible] 氏のエイリアンシリーズ [illegible] ハヤカワ文庫 [illegible] から借りたまま返してないけど [illegible]、とにかく可愛い。

3人目は、高山みなみ先生本人。彼女の声をたくさん聞きたくて、リンダというキャラを作ったと言ってもいいくらいだ。

4人目は [illegible] 女には勝てない」とわかった。「一生ついていきます」と心に誓ったものだ。ちなみに岩崎 [illegible] PCエンジン版 [illegible] 演出ディレクター [illegible] の方 [illegible] はもっと [illegible] らしい。

最後に、月に何10本と出るゲームの中から、このゲームを選んだ君に [illegible] と申し上げておこう。たぶん期待は裏切っていないはずだ。

ぜひ完全クリアを目指して欲しい。

1995.6.29

読むのが楽しいので、感想をＳＣＥＩまで送ってくれ！

どこにでも飛んでゆけ！骨くらいは拾ってやる

“リンダ”がどういうゲームか解説する代わりに、ＰＣエンジンからの移植に際して新たに追加したフィーチャーを３つほど紹介しよう。

まず始めは最も“リンダ”らしい目茶苦茶な機能から。

各町のゲートの２階にあるバードラインの新メニュー“シュート・サービス”。

レベルとかストーリーの進行には一切関係なく、あなたをこの世の果てまで一瞬で運んでくれる。もちろんゲームスタート時点から利用可能だ。

ただし着いた先が運悪く、とてもどう猛な動物の生息地のド真ん中であっても、わしゃ知らん!!（笑）。

…とも思ったが、イイ歳した大人が「あまりに無責任」との意見も出た。そこで採用したのが次に紹介する“動物図鑑”である。

これで死んだら、そりゃ、あんたのせいだ

Ｒ１ボタン一発、目の前の動物にカーソルを合わせる。

あら不思議!!　その動物の強さ・得意技まで全部（一部大袈裟）、戦う前にわかる。

これが動物図鑑の機能だ。

百万回の理不尽な犬死にからＲＰＧファンをついに解放する奇跡のコマンドの登場だ。

ただし強さがわかったからって、レベル１のあなたがレベル20の動物に勝てる道理はない。そこんトコ、くれぐれも勘違いしないように。

まッ、勝てそうになければ、戦わないで捕獲する方法を工夫すればよろしい！　この柔軟さ、イイ加減さが“リンダ”というゲームの本分だ。

命懸けで戦おうが、ワナを仕掛けようが、店で買おうが、捕まえてしまえば１種は１種。

あなたは勇者じゃない。

正々堂々の安っぽい戦いなんか誰も期待してないゾ！

どうせ泣いても笑っても制限時間は８年だ。できるだけズル賢く立ち回ってくれ。

難度も自分で適当に決めてくれ

制限時間の話が出たついでにもうひとつ。PlayStation版リンダでは、なんと季節の経過スピードを４段階から選べる。

つまり“難度調整機能”付きＲＰＧというわけだ。

巨大隕石“死神”は、忙しいあなたの都合に合わせて訪問時間を喜んで変えてくれる。

隕石のくせに、行き届いた心配り。まるでお抱え運転手のような献身な仕事ぶりだ。

ただしこの親切な運転手、とても生真面目な性格でもあ

●『ネクストキング』のほうもひとつヨロシク!!

る。指定された時間に必ずやって来て、最期の呼び鈴を押すことは決して忘れないゾ。

シュートサービス、動物図鑑、難度調整と3つの新機能を紹介した。どんなテイストのゲームか、だいたいわかっていただけただろうか。

なるべく何でもできるように設計したつもりだ。だから後のコトは、わしゃ知らん！　好きなようにやってくれい。

NECからSCEIへ
奇跡のバトンタッチ

実のところ、PCエンジン版のリンダのセールスは、笑えるほどに惨憺たる数字だった。制作に3年もかけてのその結果だったので、落胆しなかったと言えばウソになる。

でも実のところ、それほど深刻でもなかった。

単純な理由である。

「リンダは圧倒的に面白い！」アンケートのデータは力強くそれを示唆していた。

なにより僕自身がそう固く信じていて、これっぽっちも疑っていなかったのだ（笑）。

「面白いのにこのまま埋もれさせるのはもったいない！」

高校生が言い出しそうな青臭いこの正論に対して、本来コンペティターであるNEC・HEとSCEIが耳を傾け、移植を快く受諾してくれた。

両社の紳士的対応には心から感謝している。

勢いで書いたら、少しスペースが余った。現在開発進行中のSCEIでの次のタイトルの宣伝もしてしまおう。

『俺の屍を越えてゆけ』
'98年中には発売予定

簡単に言えば"世代交代シミュレーションRPG"。当然その目的は『最強の一族を育てること』。あなたはその一族の始祖。だからすぐ死んじゃうんだナ、これが（笑）。

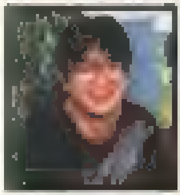
僕も37。下の子供はまだ1歳。人生、半分過ぎると子孫の行く末が妙に気掛かりでサ。

でまあ近頃、こういう切ないのを作りたい気分なわけだ。

最後に"全体以上の部分"と"新しいインスピレーション"を常に僕に提供してくれる3人の女性に深く感謝。

樹原涼子様、高山みなみ様、島袋美由紀様、いつもホントにありがとう。

PROFILE



桝田省治
Shouji Masuda

広告代理店に在籍中『桃太郎伝説』に関わって以来、数々のゲームを世に送る。デザイナーとしては『天外魔境II』でデビュー。プレイステーションでは『ネクストキング恋の千年王国』がある。

STAFF スタッフ

それいけな奴の優しい解説 桝田省治

CAST

リンダ
高山 みなみ

ケン&ネク
矢尾 一樹

サチコ
佐久間 レイ

ヒューム
二又 一成

アン
江森 浩子

エモリ
青野 武

ベン
内海 賢二

ミーム
青木 和代

ゴメス&ジーン
石井 康嗣

バンハイム&他
辻 親八

エリザベス
くればやしたくみ

スマイリー
一条 和矢

カマー
北沢 洋

STAFF

総監督・脚本・ゲームデザイン
桝田 省治

プロデューサー
佐々木 哲哉

美術監督
桐原 涼子

キャラクターデザイン
カナビス

企画
桝田 省治
宮崎 啓範
長谷川 浩

メインプログラム
佐々木 二

イベントプログラム
長谷川 浩

サブプログラム
山本 耕司
岡田 一宏

バトルデザイン
吉良 勝彦

グラフィック
國分 政昭
永田 竜也
尾上 吉輔
有吉 陽子
月野 真琴
山田 直也
川元 利幸
藤川 万美
岡田 未来
宮内 敏成
嶋 丈晴
大原 知也
古賀 健一

グラフィック協力
久富 良志
前田 武士
可徳 和隆

サウンドコンポーズ
安田 拓也

SEディレクター
吉田 猛

ナレーションエディット
島村 隆一
吉田 裕司

アシスタントディレクター
黒村 祐史
長 亨

コーディネーター
柴田 一明

アニメーションスタッフ

プロデューサー
尾崎 正善

アシスタントプロデューサー
西宮 風子

演出
山崎 茂

絵コンテ
カナビス

作画監督
高倉 美由紀

制作担当
大藤 隆幸

原画
金山 明博
柳山 正樹
谷口 守泰
浦野 達也
中澤 勇一
高井 浩一

動画チェック
佐森 啓子

動画
冨田 さおり
仲田 洋子
上津 達也
岩上 吉武
三浦 一樹

色彩設定
岡 久美子

彩色
鷲尾 奈都子
山崎 一美
渡辺 亜紀
長谷川 一美
沢田 由起子
斉藤 広子
岡田 典子
原 香苗

特殊効果
前川 孝

美術監督
中村 光毅

美術
高橋 英次
本田 敏
大河内 めぐみ
宮本 清司
菱井 和宏

撮影監督
金沢 幸男

撮影
鳥越 一志
池田 春久
岡戸 宏樹
本郷 さおり
黒木 雄之

フィルム編集
ファルコン

音響制作
松浦 典良

音響スタジオ
現

アニメーション制作
スタジオ・サイン

音楽スタッフ

音楽プロデューサー
水原 康元

エンジニア(レコーディング&ミックス)
阿部 富

録音スタジオ
ミュージック・ブレインズ

アシスタントエンジニア
福島 靖之

編曲
外山 和彦

説明書スタッフ

編集
白石 洋(イズ)

デザイン
早川 徹(バナナグローブスタジオ)

SCEIスタッフ

エグゼクティブプロデューサー
佐藤 明

スーパーバイザー
吉田 修平
長崎 行男

A&R
金子 孝弘
塚谷 和則

ジャケットコーディネーター
小宮 浩典
新保 圭則(SMC)

ミュージックプロデューサー
清水 靖康

プロモーションスタッフ
佐伯 雅司
松田 弘
安達 洋平

協力各社

日本電気ホームエレクトロニクス(株)
(株)メディアワークス
(株)アイアンドエス

GARAGE http://www.scei.co.jp/



AMD 1982.7.26 HARDIA.